



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UnICEUB  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO E SAÚDE – FACES

WILIAM CRUZ CATUNDA

**JOGOS COOPERATIVOS COMO CONTEÚDO NAS AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

BRASÍLIA  
2014



WILIAM CRUZ CATUNDA

## **JOGOS COOPERATIVOS COMO CONTEÚDO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial à  
obtenção do grau de Licenciatura em  
Educação Física pela Faculdade de  
Ciências da Educação e Saúde Centro  
Universitário de Brasília – UniCEUB.

Orientador: Prof. Ms. Sérgio Adriano Gomes

Brasília  
2014

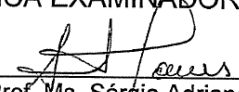
WILIAM CRUZ CATUNDA

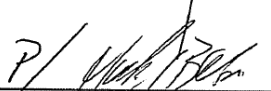
**JOGOS COOPERATIVOS COMO CONTEÚDO NAS AULAS DE  
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

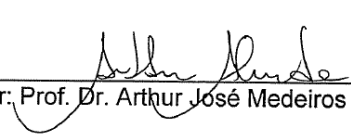
Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial  
à obtenção do grau de Licenciatura  
em Educação Física pela  
Faculdade de Ciências da  
Educação e Saúde Centro  
Universitário de Brasília –  
UnICEUB.

Brasília, 20 novembro de 2014.

**BANCA EXAMINADORA**

  
Orientador: Prof. Ms. Sérgio Adriano Gomes

  
Examinador: Prof. Ms. André Arantes

  
Examinador: Prof. Dr. Arthur José Medeiros De Almeida

**RESUMO: Introdução:** Neste artigo será pontuado o valor dos jogos como ferramenta de convivência e conexão com a vida. Analisando a competição e suas consequências na educação através do esporte educacional, profundamente influenciado pelo esporte de rendimento, e o sistema capitalista, reproduzido excessivamente no cotidiano, sem deixar alternativas para lidar com os problemas e situações do dia a dia. Surgem então os jogos cooperativos como uma intervenção para lidar com esses problemas inseridos na sociedade. **Objetivo:** O objetivo deste trabalho foi analisar e refletir sobre, as possibilidades e aplicações dos jogos cooperativos como conteúdo nas aulas Educação Física escolar. **Materiais e Métodos:** O presente estudo foi construído através da análise de 25 artigos e 3 livros das áreas de jogos cooperativos e Educação Física, como também um breve levantamento sobre outras ciências que abrangem o ensaio sobre cooperação. **Conclusão:** Concluindo que os jogos cooperativos contribuem para melhorar o relacionamento entre os alunos, estimulando atitudes solidárias, inclusivas e cooperativas, além de diminuir a insegurança, violência e a competição

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos Cooperativos; Jogos; Competição e Educação Física

**ABSTRACT: Introduction:** In the present study we are pointing the value of game as a tool in the acquaintanceship and connection with life. Analyzing the competition and your deep influence on education systems, by the professional sports and capitalism system reproduction, unavoidable getting in our daily life, giving no other alternatives to deal with the problems and everyday situations. Born this way the cooperative games, as an intervention to deal with this problems inside the society. **Objective:** The objective of this article was to analyze and think over about the possibilities and applications of cooperative games as a content of scholar Physically Education. **Material and Methods:** 25 articles and 3 books in areas of physically education and cooperative games were seen, also some quickly study about the other sciences that had interest in cooperative ideas. **Conclusion:** Concluding the cooperative games help to improve the relationship between the students, promoting solidary, inclusive and cooperative attitudes, besides to decrease levels of insecurity, violence, and competition in classes and in life as well.

**KEYWORDS:** Cooperative Games; Games; Competition and Physically Education

## 1. INTRODUÇÃO

Segundo Macário (2006) a sociedade atual se encontra deteriorada de valores humanos e está cada vez mais egoísta e materialista. A autora afirma também que isso tem reflexo na escola, e que a extrema desigualdade em classes de ordem financeira e/ou moral torna o consumo acessível para somente alguns e a violência e criminalidade um resultado natural.

Diante dessa situação crítica em que as pessoas estão cada vez mais afastadas, violentas, injustiçadas e intolerantes, surge a necessidade de uma ferramenta que possa alcançar e aproximar as pessoas, uma ponte que consiga trazer a percepção do convívio e de soluções de problemas juntos (Macário, 2006).

No livro de Brotto (2003), *Se o Importante é Competir o Fundamental é Cooperar*, podemos encontrar uma referência de acordo com a teoria quântica dos estudos de Capra, que todos os fenômenos são expressões de um todo dinâmico indivisível, cujas partes estão, essencialmente, inter-relacionadas e só podem ser entendidas como modelos de um processo cósmico (CAPRA, 1982). Afirmando que todas as pessoas, acontecimentos e manifestações naturais ou sociais estão interligadas e interconectadas.

Existe atualmente uma preocupação global sobre onde levará a educação que se tem ministrado nas instituições educativas. No exercício do cotidiano escolar, ainda se reproduz muito o mito da competição e os processos de esportivização na educação física. Ou seja, as críticas às abordagens metodológicas denominadas competitivistas e tecnicistas, evidenciadas a partir da década de 1980, continuam pertinentes (CORREIA, 2006).

No contexto mundial, há uma grande preocupação em diversos setores da sociedade, com as relações sociais, políticas, econômicas, ecológicas, e educacionais, seus reflexos no futuro da humanidade e do planeta. Isso porque, até aqui, essas relações não ocorreram em situações de igualdade, de respeito mútuo, de solidariedade e de cooperação entre a maioria dos povos e países. Ao contrario da história da civilização, prevaleceram a dominação, a exploração e competição (CORREIA, 2012).

Devido a essas políticas que direcionam nossas relações, BROTTTO (1999) nos aponta alguns dos desafios atuais que se estabelecem, como:

- A urgente recuperação do meio ambiente, lembrando que o meio ambiente começa no meio da gente, implicando na busca de um desenvolvimento sustentável;
- A redistribuição dos Bens Comuns da humanidade (água, terra, alimento, moradia, informação, conhecimento, etc);
- O resgate de Valores Humanos (bondade, amizade, honestidade, confiança, autonomia, compaixão, alegria, convivência, amor, etc);
- A aproximação dos diferentes (norte-sul, oriente-ocidente, pobres-ricos, homens-mulheres, primitivo-civilizado, ciência-espiritualidade, etc).
- O desfrutar do tempo livre e a vida em comum-unidade;
- A dignificação do trabalho, mais apoiado na vocação e menos na ocupação;
- E o despertar da consciência planetária, apoiada no sentido de corresponsabilidade e co-evolução com todas as formas de vida (BROTTTO, 1999).

O cenário mundial atual indica claramente a impossibilidade de uma solução isolada e restrita individualmente a um ou outro determinado país ou bloco continental. Torna-se vital superar o paradigma do individualismo e da competição exacerbada. Ninguém joga ou vive sozinho, porque vivemos em sociedade. Bem como, ninguém joga ou vive tão bem, em oposição e competição contra os outros, como se jogasse ou vivesse em sinergia e cooperação com todos. (BROTTTO, 1999)

De acordo com o autor supracitado estes desafios representam uma nova ordem de necessidades. Não são inéditos, mas não se pode negar o fato de apresentarem um grau de complexidade muito superior aos encontrados anteriormente na história do planeta. Inegavelmente, estamos diante de um contexto que nos desafia a buscar coletivamente, cada um fazendo sua parte, soluções criativas e cooperativas para gerar bem-estar para todos.

Sendo assim o objetivo deste estudo foi analisar e refletir sobre as possibilidades e aplicações dos jogos cooperativos como conteúdo nas aulas de educação física escolar.

## **2. MATERIAS E MÉTODOS**

O presente estudo de revisão bibliográfica constitui-se de uma pesquisa de natureza exploratória que apresenta uma sintetização teórica sobre o tema de jogos cooperativos, buscando conceituar jogo, competição, cooperação e suas respectivas influências na sociedade e na história da humanidade. As informações consultadas e citadas foram encontradas em livros e artigos, compreendidos no período de 1961 a 2012, situados na Biblioteca Reitor João Herculino que se localiza no Centro Universitário De Brasília - UNICEUB, como também foram examinados periódicos e revistas científicas online, a fim de ter um número mais amplo de autores e suas respectivas visões e opiniões sobre o assunto.

Durante a pesquisa foi observado em outras áreas da ciência como psicologia, sociologia, biologia, antropologia, física quântica, entre outras, que tem afirmado a interdependência e interconexão da nossa coexistência com as outras formas de vida e o meio ambiente. Trazendo um breve esboço intercientífico para mostrar que os estudos têm convergido em direção a uma visão cooperativista de mundo.

Foi possível analisar os resultados de algumas pesquisas de campo, traçando uma linha que tem demonstrado a eficácia dos jogos cooperativos na aproximação e associação de valores benéficos para sociedade.

## **3. REVISÃO DA LITERATURA**

### **3.1 JOGOS**

O Jogo é uma ferramenta de ensino que antecede a própria escrita, pois jogar faz parte do instinto humano. Essa ferramenta já tem sido estudada por diferentes autores há muito tempo, sendo conceituada em diversas classificações e utilizações. Este capítulo reforçará a ideia do jogo como exercício de convivência com você mesmo, com os outros e com o mundo, procurando esclarecer alguns pontos de sua relação com a educação e a sociedade, que está sobre constantes transformações cadenciadas pela forma que vivemos e ensinamos a viver. As principais referências foram os trabalhos de Brotto (1999) , Soler (2008) e Correia (2012).

Para Huizinga (1996), o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

É muito importante ir além das regras, táticas e técnicas presentes no jogo, devemos sempre reforçar a importância da compreensão. Não basta jogar, tem que se compreender o que fez. O que na verdade diferencia o racional do irracional é justamente o poder de simbolizar (SOLER, 2008).

A socialização é uma condição inquestionável da vida cotidiana, afirma Brotto (1999). Além de nos fazer compreender que a convivência social é parte fundamental da construção do pensamento humano. Por sermos seres interacionistas, à medida que melhoramos a qualidade de nossas relações interpessoais e sociais, criamos a oportunidade de aprimorar nossas capacidades de gerar soluções benéficas para problemas comuns e melhorarmos a qualidade de vida na perspectiva de melhorá-la para todos. É somente pela convivência que somos capazes de superar as necessidades básicas de sobrevivência e nos libertamos para aspirar níveis cada vez mais complexos de transcendência.

A visão do autor nos aponta uma necessidade de interagir uns com os outros, para podermos melhorar nossas relações com o mundo e com nós mesmos, destacando que se não convivemos, não podemos alcançar níveis mais altos de evolução, seja ela acadêmica, higienista, pessoal, enfim, até as necessidades básicas de sobrevivência. Defendendo que através do jogo é possível estabelecer a socialização e as interações necessárias para que as pessoas encontrem as oportunidades de aprimorar suas capacidades (BROTTO, 1999).

No acervo produzido por Brotto (1999), Freire (1989), Bruhns (1993), Paes (1996) e Friedmann (1996), aponta-se que há muita confusão a respeito das noções de Jogo, Brincadeira, Atividade Lúdica, Brinquedo e Esporte. Freire salienta que na visão da educação física não há diferenças entre brincadeira, brinquedo e jogo, exceto que o jogo implica existência de regras e de perdedores e ganhadores quando de sua prática. O autor defende ainda, que a distância entre as lutas, danças, ginásticas, jogos, esportes e brincadeiras, é muito ínfima, podendo incluir todas no universo jogo, considerando essa a grande categoria do conjunto de produções lúdicas humanas (FREIRE, 1989).



Freire (1989) e Brotto (1999) acreditam ainda que quanto às finalidades do jogo, independente do tipo de sua manifestação, o propósito é desfrutar da oportunidade de conviver intimamente com as coisas do mundo, de modo a torná-las próximas de nós, mais conhecidas, menos amedrontadoras.

De acordo com Brotto (1999) existe uma aproximação entre o Jogo e a Vida, compreendendo ambos como reflexo um do outro – Eu Jogo do jeito que Vivo e Vivo do jeito que Jogo.

Para reforçar e compreender um pouco melhor as consequências dessa relação entre o jogo e o seu reflexo na vida, Orlick (1989) fala que ao participar de um jogo, nos inserimos automaticamente em uma minissociedade. Na qual temos função, deveres, e obrigações que devemos cumprir, como também temos nossos direitos aos quais podemos recorrer. O autor ainda discute que ao interagir com essa estrutura do jogo, com suas premiações e punições, e com os outros participantes, estabelecemos um processo de formação de valores e princípios, que podem afirmar tanto o coletivismo, o encontro, o respeito, a solidariedade e cooperação, como também podem afirmar a individualidade, a discriminação, o confronto, o egoísmo e a competitividade (ORLICK, 1989).

Por isso, o Jogo é tão importante para o desenvolvimento humano em todas as idades. Ao jogar não apenas representamos simbolicamente a vida, vamos além. Quando jogamos, estamos praticando, direta e profundamente, um Exercício de Coexistência e de Reconexão com a essência da Vida (BROTTO, 1999).

Elucidando que devido a essa aproximação do jogo com a vida, podemos escolher os valores que queremos que estejam mais presentes e coexistentes na sociedade. Pois os jogos estão inseridos na educação cotidiana de todas as culturas. Com referências no trabalho de Soler (2008) podemos compreender que até recentemente o jogo era utilizado apenas pela Educação Física e a Recreação, sendo ignorado pelas outras áreas do conhecimento no que se refere à instituição educativa. Mas o autor defende que hoje é possível notar todas as áreas do conhecimento utilizando-se do jogo para ensinar, inclusive protestando para sua inclusão na educação, pois já descobriram a capacidade e a força que o jogo possui de aproximar o desenvolvimento do conhecimento e a ludicidade, para se aprender de forma divertida. (SOLER, 2008).

### **3.2 ESPORTES, COMPETIÇÃO E EDUCAÇÃO, UMA BREVE ABORDAGEM.**

Para compreendermos como os jogos cooperativos surgiram e entender a influência que a cooperação sofreu devido à competição, vamos esboçar um breve parâmetro histórico de acordo com Correia (2012) entendendo onde a competição começou a ser disseminada pelo esporte e inserida no mundo da educação física, que na época nem existia sob esses termos.

Brotto (1999) e outros autores, (Montagner, 1993, Prado, 1995, Paes, 1996, Tani, 1998) concordam que o esporte ganhou tamanha importância nas últimas gerações, que foi definido como Patrimônio social e cultural da humanidade.

Para Correia (2012) é necessário determinar o marco da institucionalização e a universalização do esporte para compreender sua expressividade alcançada no mundo contemporâneo e toda sua responsabilidade política, social, econômica, educacional e midiática. Além de entender o processo de esportivização que sofreu a educação física escolar, compreendendo as consequências de uma educação fundada nos esportes e competições.

Para entender melhor onde foi concretizado o gatilho da esportivização, Correia (2012) faz uma análise dos estudos de Tubino (1987), Betti (1991) e Bracht (2003). Os autores chegam à conclusão que na Europa, no final do século XIX, o mundo do esporte moderno veio a sofrer duas realizações marcantes. Em primeiro lugar, o inglês Thomas Arnold (1795 – 1842) introduziu e regulamentou vários jogos populares nas escolas públicas da Inglaterra, que na época eram considerados ilegais e muitas vezes proibidos. De acordo com os autores, essa mudança só foi possível porque através dessa metodologia de unir os esportes e educação, aprimoravam-se as capacidades consideradas necessárias para o desenvolvimento do império britânico, que se preocupava em ter homens fortes, inteligentes e instruídos para assumir as rédeas do capitalismo.

A segunda realização marcante, ainda de acordo com os autores, foi o francês Pierre de Coubertain (1863 – 1937) resgatando os jogos olímpicos, com a ideia de unir os países, promover paz e conservar o amadorismo. Embora essa esperança pacificadora, o espírito amadorístico e o fair-play das escolas britânicas acabaram se destruindo e deturpando com a evolução e sucesso dos jogos, que se tornou um dos maiores eventos mundiais, atraindo os interesses políticos,

nacionalistas, econômicos, e dos veículos de comunicação de massa, levando o esporte a ser administrado pelo Estado (CORREIA, 2012).

O Esporte atinge um nível muito alto de profissionalização, de especialização do treinamento, de equipamentos, de seleção, de competição e de corrupção (uso do doping) (CORREIA, 2012). Segundo Bracht (2003), diversos questionamentos são levantados quanto aos valores sociais e humanos do esporte devido ao processo de reafirmação da competitividade e incorporação do esporte de rendimento na educação, e nas manifestações corporais populares (CORREIA, 2012).

Tani (1998) e Brotto (1999) estudaram os esportes de forma mais abrangente nos trazendo conceitos como, o esporte de rendimento, que busca a máxima competência do atleta, e o esporte como conteúdo na educação física escolar. Enfatizam ainda que a palavra esporte tem sido compreendida em quatro aspectos, um fenômeno social, uma profissão, um curso de preparação profissional e uma área do conhecimento.

O esporte é transformador. No contexto dos Jogos Cooperativos, especialmente, é transformador da compreensão-e-ação que temos da/na realidade. Nesse sentido, participar do Esporte é ampliar a consciência de si mesmo, do outro e do mundo. Dependendo dessa conscientização, o Esporte tanto pode nos aproximar como pode nos distanciar dos outros, da natureza e da gente mesmo (BROTTO, 1999).

Para Silvia e Rubio (2003), as competições na Grécia antiga tinham como fundamento ultrapassar suas barreiras individuais tentando alcançar o seu melhor e assim se aproximar das condições divinas. A vitória sobre o adversário era parte do processo de superação dos limites físicos pessoais, não o fim. Na visão de Weinberg e Gould (2001) a competição tem um grande componente de aceitação social, permitindo ao homem valorizar-se socialmente.

Correia (2012) ajuda a entender que a competição conquista um valor importante para a sociedade e foi determinado que fosse ministrada dentro do ambiente escolar de forma mais sutil aos alunos, não levando em conta a ideologia que a competição agrega, de discriminação do outro no espaço de convivência, diminuindo a sensibilidade às diferenças sociais, desrespeitando ou desvalorizando os trabalhos mais “simples”, dando continuidade às políticas de exploração e dominação.

Sob o entendimento dos autores Brown (1999) e Correia (2012) essa relação de ganhar e perder não existe somente nos esportes, ela extrapola os jogos, existindo nas relações patrão-empregado, rico-pobre, países desenvolvidos-subdesenvolvidos, Norte-Sul, homem-mulher, consumismo-natureza. Para os autores essas situações reforçam na nossa sociedade, a relação de dominação, violência, destruição dos fracos pelos fortes, poucos como ganhadores e muitos, os perdedores, as classes dominantes fazem com que as classes desfavorecidas ou exploradas aceitem essa condição de dominadas como uma coisa natural e fazem acreditar que um dia a situação pode ser revertida (CORREIA, 2012).

Para Maturana (2002) é impossível uma competição sadia, ele cita que o fenômeno humano se constitui na negação do outro. Defendendo ainda que o problema da competição em nossa cultura dita civilizada, não é apenas estabelecer e reforçar uma relação de dominação entre ganhadores e perdedores, mas também a tentativa de justificar e banalizar essa relação.

De acordo com Orlick (1989), nós não ensinamos nossas crianças a terem prazer em buscar o conhecimento, nós as ensinamos a se esforçarem para conseguir notas altas. Da mesma forma, não as ensinamos a gostar dos esportes, nós as ensinamos a vencer jogos.

Antecipo que este estudo não tem como objetivo ir contra a tematização dos esportes e da competição na esfera dos processos educativos. Respeitando sua importância e dimensão alcançada. De acordo com Lovisolo (2001), o esporte e a competição não podem ser negados à escola, porque são representantes e componentes da nossa cultura, o autor cita também a competição que se estrutura em ganhar e perder como a alma do esporte. Para FREIRE (1989) é mais educativo reconhecer o a importância do vencido e do vencedor do que nunca competir.

Nas pesquisas de Correia (2012) é possível encontrar também uma análise dos estudos de Capra (2001) que reuniu dados de diversas áreas, desde a física quântica à filosofia oriental, chegando à conclusão de que não há o estabelecimento completo e finito do caos ainda, mesmo diante dos riscos de desastres ecológicos, superpopulação, poluição, e o investimento na tecnologia militar enquanto muitos morrem de fome. Para o autor é preciso vencer a crise universal, que é de percepção, pois os jornais e estudos manifestam o crescimento dos desastres ambientais, a violência, a exploração e o crime, e mesmo assim continuamos a

explorar o planeta e as pessoas. Capra ainda encontra fundamentos, matemáticos, biológicos e físicos para mostrar como é equivocado considerar o ser humano superior às outras espécies, e como a relação de todas as espécies entre si e com a natureza, é fundamental para a vida no planeta Terra ser possível (CORREIA, 2012).

Brotto (1999) ajuda a entender que ao considerar o mundo como um ambiente de exclusão, desprovido de recursos para todos, composto por indivíduos ambiciosos, há grandes probabilidades de se agir individualmente e em oposição aos outros. De outro modo, se a percepção da situação contextualiza a inclusão onde há o suficiente para todos, desde que haja solidariedade ao se partilhar os recursos, provavelmente as ações serão de parceria e confiança. O autor evidencia que não há uma separação rígida e hermética entre esses estilos de ver-e-viver a realidade, que muito se assemelham as ideologias dos jogos competitivos e jogos cooperativos respectivamente.

Apesar da comparação feita no parágrafo anterior, não há intenção de opor um ao outro, pelo contrário, o esforço em caracterizar comparativamente esses conceitos tem com objetivo ampliar a percepção das dimensões do jogo e do esporte. E mostrar que existem alternativas para jogar além das formas de competição, usualmente, sugeridas como única ou a melhor maneira de jogar e viver (BROTTO, 1999).

Quando Brotto afirma a natureza educacional do esporte, o faz na perspectiva de que toda a ação, esportiva ou não, é educacional para todos. Desse modo, interessa destacar que se qualquer manifestação do Esporte e do Jogo educa, vale frisar a pergunta: em qual direção desejamos educar? Daí, que tipo de Pedagogia seria a mais adequada? (BROTTO, 1999).

### **3.3 JOGOS COOPERATIVOS**

Nos estudos de Soler (2008) é possível encontrar um aprofundamento sobre a história acadêmica dos jogos cooperativos, e alguns dos principais autores que fundamentam a área, como: Deutsch (1949), Ted Lentz (1950), Margaret Mead (1961), Orlick (1978), Brown (1987), entre outros. O autor enfatiza que o assunto é

relativamente novo para o ocidente, sendo introduzido no Brasil por Fábio Brotto (1955).

De acordo com Orlick (1989), tudo começou há milhares de anos, nas comunidades tribais, onde os membros reuniam-se para celebrar a vida. Os jogos já eram utilizados nas tradições primitivas de nossos ancestrais, nas danças espirituais, e nos ensinamentos sobre as alegrias, e os perigos da vida.

Soler (2008) nos esclarece que conscientemente ou inconscientemente os jogos sempre estiveram presentes. O autor afirma que o homem pré-histórico não era tão competitivo, provando através de pinturas rupestres de aproximadamente quarenta mil anos, que o homem ancestral era cooperativo e se preocupava com seu grupo. Defendendo ainda que durante o gênesis da humanidade as comunidades que se formavam, estruturavam-se no resultado dos trabalhos e ocupações coletivos, além de não possuírem hierarquias, ou exploração. O autor nos mostra também que em algum momento da história a presença do poder de uns sobre os outros se estabelece, e os bens são acumulados nas mãos de uma minoria, concordando que foi justamente aí que a cooperação deu lugar à competição.

Hoje é possível observar cada vez mais o interesse e o crescimento quantitativo de estudos na área de jogos cooperativos, podemos citar mais alguns autores que estão presentes no acervo teórico desse assunto como, Darido (2001) Almeida (2002), Soler (2008), e Correia (2012).

Fortalecendo a ideia anteriormente citada de que no oriente do planeta já se tem a cooperação sistematizada há mais tempo que no ocidente, Orlick (1989) aponta que os chineses já orientavam educacionalmente a mais de vinte anos para o companheirismo e a ideologia cooperativa, colocando as relações interpessoais a frente dos objetivos de ganhar ou perder.

Além de achar indícios da cooperação na sociedade moderna, Orlick (1989) vai mais longe e pesquisa em civilizações diversificadas desde as primitivas, às contemporâneas, com o intuito de encontrar fundamentos para afirmar a competição ou a cooperação como partes da natureza humana, e nos estudos da antropóloga Mead (1961) se enfatiza que nem uma nem outra são essencialmente predominantes no ser humano, mas sim a estrutura social que o permeia que determina a forma de agir. Isso nos leva a concluir que tomamos decisões e atitudes motivadas inconscientemente pelo nosso meio social. De forma aprendida podemos

reproduzir tanto uma estruturação social baseada em valores que aproximam e estimulam o respeito, a segurança e a união ou que afastam as pessoas e estimulam a separação e insegurança (ORLICK, 1989).

Procurando comprovar a existência de povos que não utilizam da competição para gerir as relações internas ao seu meio social, os autores supracitados estudaram comunidades de variadas culturas, achando indícios de tribos como os Arapesh da Nova Guiné, os Arborígenes australianos, e os Kanelas brasileiros, que possuem tradições inspiradas na cooperação, os esquimós Intuit que não possuem características de propriedade privada e se enxergam como uma grande família, além dos índios Zuni e Iroquois que desconheciam o conceito de competir.

Uma citação de Boff (1997) encontrada nos estudos de Soler (2008) nos diz que: A cabeça pensa a partir de onde os pés pisam. Para compreender, é essencial conhecer o lugar social de quem se olha.

Para Gonçalves (2007) se faz necessário que os conteúdos atitudinais e a reflexão dos valores que regem a conduta humana no meio social, se constituam em uma importante preocupação para a organização de atividades pedagógicas, ocupando um papel destaque no trabalho desenvolvido por educadores. Fazendo com que o estudo dos objetivos e finalidades dos jogos cooperativos, pelos professores, contribua para o desenvolvimento de novas práticas no contexto escolar, voltadas para a transformação das relações sociais.

A autora observa ainda que os jogos cooperativos contribuem para a promoção de ações e relações educativas solidárias, colaboram na diminuição das barreiras emocionais e estreitam as distancias que possam existir entre as pessoas e grupos, incentivando que essas ideias extrapolem o próprio ambiente escolar. A prática dos jogos cooperativos nas escolas possibilita, assim, o desenvolvimento das habilidades sociais, contribuindo para que os indivíduos se tornem agentes na construção de uma sociedade mais justa e fraterna, sendo capazes de trabalhar juntos para alcançar objetivos que beneficiem o coletivo (GONÇALVES, 2007).

Os Jogos Cooperativos são jogos de compartilhar e unir pessoas, desfazendo a ideia de que somos separados, despertar a coragem para assumir riscos com pouca preocupação sobre o fracasso e sucesso em si mesmos. Eles reforçam a confiança em si mesmo e nos outros e todos podem participar autenticamente, onde ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo (BROTTO 1999).

Para Orlick (1989) e Correia (2012), os jogos cooperativos são atividades que propõe a cooperação, inclusão, respeito ao próximo, interdependência, e ludicidade, com o objetivo de mudar as características de exclusão, seletividade, violência, e exacerbação da competitividade, predominante na sociedade e nos jogos tradicionais. Produzindo um ambiente favorável a introdução de temas tão importantes e necessários para os dias atuais, como a ecologia e preservação do meio ambiente.

Soler (2008), nos diz que não temos nenhuma garantia que mudando o jogo, poderemos mudar também a forma como as pessoas vivem, apesar de existirem muitos indicativos de mudanças, estamos influenciados por uma cultura perversa, contudo podemos influencia-la com amor, bondade, cooperação e respeito. Os jogos que as crianças jogam se tornaram seus jogos de vida.

Observamos até aqui de acordo com os autores até então destacados, que a competição e a cooperação estimulam a formação de valores distintos, sendo necessário entender a diferença entre essas situações. De acordo com (BROTTO, 2003), uma situação é cooperativa quando os objetivos dos indivíduos são de tal ordem que, para que o objetivo de um deles possa ser alcançado, todos os demais integrantes, deverão igualmente alcançar os seus objetivos. E uma situação é competitiva quando para que um dos membros ou grupo alcance os seus objetivos, os outros serão incapazes de atingir os deles.

Para Gonçalves (2007), ainda que a cooperação e a competição sejam processos distintos é possível que elas coexistam e se entrelacem no desenvolvimento de um mesmo jogo, como nas situações onde a equipe tem que cooperar entre si, mas competir com outras equipes.

Além do estímulo ao fortalecimento e a aproximação das relações, Brown (1995) traz quatro importantes características que essas práticas cooperativas possuem, a característica de libertação, que nos liberta de competir, voltando o interesse para a participação sem uma cobrança exigente de resultados, libertam da eliminação, procurando incluir os menos habilidosos e respeitando suas limitações, libertam para criar, possibilitando manipular as regras e características do jogo para alcançar o objetivo e a participação de todos, e libertam da agressão física, com condutas que evitem a violência tácita ou não observada em algum jogos.

De acordo com Soler (2008), essas característica de incluir os diferentes e a capacidade de aproximar as pessoas, dão aos jogos cooperativos uma importante



função com os PNEs, pois ao se sentirem parte de um grupo que podem confiar, o processo de melhora de autoestima se desencadeia. Aperfeiçoando a concepção de si mesmo e das pessoas que os rodeiam, o que o torna plenamente competente, sem ter que ferir derrotar ou excluir os outros.

Soler (2008) nos antecipa que num ambiente onde todos aprenderam a competir é possível ter certas dificuldades, questionamentos e obstáculos ao se trabalhar com jogos cooperativos, podendo manifestar-se por parte de outros professores, ou por parte dos alunos. Soler ainda nos mostra alguns desses obstáculos, que são fortalecidos por mitos, como:

- A competição é que dá graça ao jogo? O autor defende uma linha de pensamento que vai contra essa ideia, enfatizando que durante uma competição, as pessoas podem vir a se sentirem tão estressadas e preocupadas quanto ao seu resultado que acabam por não aproveitar o jogo em si. Além de destacar que ao se observar crianças jogando de forma cooperativa nota-se a graça e o prazer presentes na atividade.

- A competição constrói o caráter? Ao se enfatizar os resultados como parte principal do jogo, possibilitamos que a criança internalize o vencer como o que mais importa, e que para ganhar vale fazer qualquer coisa, recorrendo a trapagens, enganação, e até mesmo a violência, estimuladas pela visão de que o outro é um inimigo. O autor conclui ainda que estaremos naufragando a competição sob essa visão, que serve somente para destruir e não para construir o caráter.

- Precisamos aprender a perder? De fato é importante aprender a lidar com a perda, as emoções, e sentimentos que lhe envolvem. Mas no contexto atual os esforços para derrotar o próximo está presente, na escola, no jogo, no trabalho, e até mesmo no tempo livre, o que nos transformam a todos em perdedores. Defendendo ainda que a competição é sempre usada para resolver situações, mesmo quando não é necessária, afinal, não há conhecimento de outra possibilidade.

- O mercado de trabalho exige competição? De acordo com o autor, o mercado não procura mais funcionários competidores, pois a própria competitividade entre as empresas exige uma equipe que coopere e tenha um mesmo objetivo para não ficar para trás dos concorrentes. Inclusive fazendo um adendo aos focalizadores

de jogos cooperativos que tem atuado em empresas ensinando aos grupos a jogar juntos para cooperar e vencer.

Orlick (1989) categorizou os Jogos cooperativos em diversos tipos, de acordo com a sua intervenção, sendo eles:

- Jogos cooperativos sem perdedores, onde se predomina a ideia plena da cooperação, e o desafio só é superado se todos os participantes superarem juntos. São os jogos que tem um objetivo comum pra todos alcançarem.

- Nos Jogos cooperativos de resultado coletivos há divisão entre grupos, podendo ser dois ou mais, destacando um objetivo em comum para todos, para que ao invés de competirem como de costume, o objetivo possa ser alcançando jogando coletivamente.

- Também há divisão de equipes nos Jogos cooperativos de inversão, tendo como objetivo levar os participantes a se dedicarem mais ao processo e desenvolvimento do jogo que aos resultados em si, dificultando diferenciar os ganhadores dos perdedores, devido a constante mudança na formação dos times e placares. O autor separa-os nas seguintes categorias: rodízio de jogadores, onde os participantes trocam de equipe após a execução de uma ação predeterminada. Na Inversão do goleador, toda vez que um participante marcar um ponto, passará a jogar no time que sofreu o ponto. Inversão do placar, quando uma equipe marcar ponto sobre outra, haverá transferência do ponto para o time que sofrer a pontuação. E Inversão total é quando há a inversão de goleador e a inversão de placar juntos, ou seja, o jogador que marcar o ponto passará para o time oposto levando consigo o ponto.

- O autor categoriza ainda os Jogos semicooperativos, que consistem em criar regras para condicionar a participação de todos os alunos, colaborando para que os mais habilidosos cooperem com os demais companheiros, e também diminuir disputas dentro da mesma equipe. Apesar de manter o jogar contra, estimula-se a interação mais efetiva dos participantes com a equipe, e com jogo.

É possível perceber que os jogos cooperativos apresentam possibilidades e limitações, pois, ainda que permitam o desenvolvimento de práticas cooperativas, visando a problematizar e modificar atitudes competitivas, não garantem sozinhos a efetivação da transformação social. Assim, o uso dos jogos cooperativos possibilita a reflexão de que outras práticas cooperativas precisam ser desenvolvidas na

convivência diária, nas decisões cotidianas, na resolução de conflitos e na própria maneira de se ver o outro (GOLÇALVES, 2007).

Analisa-se segundo Moura, Gonçalves (2007), e Macário (2006) que os resultados de suas pesquisas sobre jogos cooperativos apontam uma melhora significativa na harmonização dos conflitos, na diminuição da agressividade, como também na formação de valores sociais benéficos como: Altruísmo, autoestima, confiança, solidariedade, inclusão, respeito às diferenças e cooperação.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O Jogo e o esporte em suas diversas manifestações acabam se inserindo na vida de todos, seja por meio do ensino, anseios, inspiração, rejeição, da prática ou simplesmente o conceito em si.

Entende-se que a cooperação e competição disseminam valores distintos, que tácitos ou explícitos, sempre estão presentes. E apesar de diferentes conceitos e fundamentos, essas características se misturam inúmeras vezes nas práticas, educativas, competitivas ou recreativas, na história da evolução do mundo, da humanidade, e na própria vida.

A competição teve um forte poder de influência no caminho que a humanidade percorreu. Conforme apresentado anteriormente a competição acaba trazendo aceitação às políticas de dominação/exploração em que a comunidade global se encontra, onde não há respeito ao próximo, não há respeito aos animais, não há respeito pelo meio ambiente, além de não haver respeito por nós mesmos por sermos tão dependentes desses.

Conclui-se com o atual estudo que os jogos cooperativos têm ganhado espaço e importância nos Estados Unidos, na Espanha, no Brasil, e entre outras nações que percebem a importância de um mundo mais unido em busca de medidas educativas para uma futura geração mais consciente e preparada para intervir de maneira positiva na sociedade.

Destaca-se o crescimento dos jogos cooperativo em escala global no que se refere ao conteúdo das aulas de educação física, pois além de permitirem o desenvolvimento integral do aluno, considerando os aspectos da motricidade, o

cognitivo e o social. Visam um aumento das qualidades sociais benéficas para um melhor relacionamento entre os alunos, tanto no convívio diário, quanto na conquista de objetivos coletivos. Reforça-se também a ideia de que os jogos têm ganhado espaço nas outras áreas específicas do conhecimento, pois reconhecem a qualidade de ensino que o jogo possui ao unir o aprendizado a ludicidade.

É importante lembrar que os jogos cooperativos não devem ser a única intervenção ministrada nas aulas, considerando a competição, e outros meios, a fim de oferecer a oportunidade de conhecer diversas alternativas para jogar, viver e intervir na vida.

Os jogos cooperativos também facilitam a introdução de assuntos tão necessários para as gerações futuras, tais como a ecologia e a preservação do meio ambiente, por disseminarem ideias de interconexão e interdependência, que tanto se assemelham a nossa relação com o planeta e seus componentes, com nossas relações dentro de grandes empresas.

## 5. REFERÊNCIAS

BOFF, Leonardo. A águia e a galinha: uma metáfora da condição humana. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

BROWN, Guillermo. Jogos cooperativos: teoria e prática. São Leopoldo: Sinodal, 1994.

BROTTO, Fábio. O jogo e o esporte como um exercício de convivência – São Paulo: Universidade de Campinas, 1999.

BROTTO, Fábio. Se o importante é competir o fundamental é cooperar. Santos: Renovata, 2003

BRUHNS, Henrique. O corpo parceiro e o corpo adversário. Campinas: Papirus, 1993.

CAPRA, Fritjof. O ponto de mutação. São Paulo: Cultrix, 1982.

CORREIA, Marcos. Perspectivas, Possibilidades e Desafios na Educação Física Escolar, Campinas: Revista Brasileira Ciência e Esporte, 2006

CORREIA, Marcos. Trabalhando com os jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física. 5ª edição. Campinas: Papirus, 2012

FREIRE, João. Educação de Corpo Inteiro. São Paulo: Scipione, 1989.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 7ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIEDMAN, Adriana. Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GONÇALVES, Natália. CIDADANIA E JOGOS COOPERATIVOS: vivenciando práticas de cooperação em uma sala do ensino fundamental. Araras: Unar, 2007

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 4ª edição, São Paulo: Perspectiva, 1996.

LOVISOLO, Hugo. O princípio da cooperação. In: CONFERENCIA BRASILEIRA DO ESPORTE EDUCACIONAL. Rio de Janeiro: Editoria Central da Universidade Gama Filho, 1996

MACÁRIO, Nilza. Jogos cooperativos e valores humanos: perspectivas de transformação pelo lúdico. Rio de Janeiro: Fit Perf J, 2006.

MATURANA, Humberto. Emociones y lenguaje en educacion y política. Santiago : Hachete, 1990.

MEAD, Margaret. Cooperation and competition among primitive people. Boston: Beacon, 1961.

MONTAGNER, Paulo Cesar. Esporte de competição X educação: o caso do Basquetebol. Dissertação (Mestrado). Piracicaba: Faculdade de Educação Física, UNIMEP, 1993.

MOURA, Flaviano. Benefícios da prática dos jogos cooperativos nas aulas de educação física. Disponível em: [http://api.ning.com/files/Lz7EIXOmC9tq-389WbBLuleSujOVDZw6fOCcYYKwt82rZt3WAvnV7DnPHCTRPcIlfTwMC2uSYE5N5uXQXxblvRldX5z9fH\\*8/BenefciosdaprticadosJogosCooperativosFlavianoLimaMoura.pdf](http://api.ning.com/files/Lz7EIXOmC9tq-389WbBLuleSujOVDZw6fOCcYYKwt82rZt3WAvnV7DnPHCTRPcIlfTwMC2uSYE5N5uXQXxblvRldX5z9fH*8/BenefciosdaprticadosJogosCooperativosFlavianoLimaMoura.pdf)

ORLICK, Terry. The cooperative sports & games book: challenge without competition. New York: Pantheon Books, 1978.

ORLICK, Vencendo a competição. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

PAES, Roberto. Educação Física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental. Tese (Doutorado). Campinas: Faculdade de Educação, UNICAMP 1996.

PRADO, Antonio. A re-criação do esporte. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE ESPORTE PARA TODOS. Santos, 1995.

TUBINO, Manoel. O esporte educacional como uma dimensão social do fenômeno esportivo no Brasil. In: CONFERENCIA BRASILEIRA DO ESPORTE

EDUCACIONAL,1. Rio de Janeiro: Editoria Central da Universidade Gama Filho, 1996.

TANI, Go. Aspectos básicos do Esporte e a Educação Motora. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA. Campinas: UNICAMP:FEF/DEM, 1998.

SILVA, Myrna; RUBIO, Kaio. Superação no esporte: limites individuais ou sociais? Revista Portuguesa de Ciências do Desporto. 2003

SOLER, Reinaldo. Brincando e Aprendendo Com os Jogos Cooperativos. 2ª edição. Rio de Janeiro: Sprint, 2008.

WEINBERG, Roger. Fundamentos da psicologia do esporte e do exercício. 2ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.



## CARTA DE ACEITE DO ORIENTADOR

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

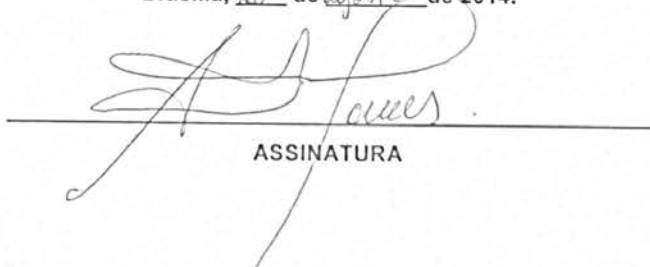
TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO - TCC

### Declaração de aceite do orientador

Eu, \_\_\_\_\_ Prof. Ms. Sérgio Adriano Gomes \_\_\_\_\_,

declaro aceitar orientar o (a) aluno (a) \_\_\_\_\_ William Cruz Catunda \_\_\_\_\_ no trabalho  
de conclusão do curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Brasília, 26 de agosto de 2014.

  
\_\_\_\_\_  
ASSINATURA





**FICHA DE AUTORIZAÇÃO DE ENTREGA DA VERSÃO FINAL DO  
TCC APÓS BANCA DE AVALIAÇÃO**

Venho por meio desta, como orientador do trabalho

Jogos Cooperativos como conteúdo das aulas de Educação Física

escolar do aluno(a): William Cruz Catunda

autorizar a entrega da versão final e corrigida após avaliação da  
banca examinadora .

Sem mais a acrescentar,

Data: 20 / 11 / 14

  
Orientador

06/11/14



Diretoria Acadêmica  
FACS Faculdade de Ciências da Saúde

## AUTORIZAÇÃO

Eu, Wiliam Cruz Catunda  
RA 21159297, aluno (a) do Curso de Educação Física do  
Centro Universitário de Brasília - UniCEUB, autor(a) do artigo do trabalho de  
conclusão de curso intitulado Jogos Cooperativos como conteúdo das aulas de  
Educação Física escolar, autorizo expressamente a Biblioteca Reitor João  
Herculino utilizar sem fins lucrativos e autorizo o professor orientador a publicar e  
designar o autor principal e os colaboradores em revistas científicas classificadas no  
Qualis Periódicos – CNPQ.

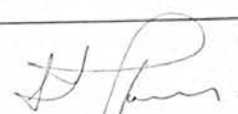
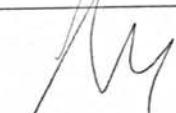
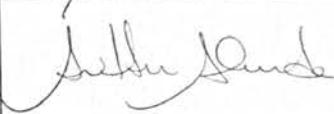
Brasília, 24 de novembro de 2014.

Wiliam Cruz Catunda

Assinatura do Aluno

## DECLARAÇÃO DE RECEBIMENTO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC

Declaro que recebi o Trabalho de Conclusão de Curso – TCC dos integrantes  
[WILIAM CRUZ CATUNDA ], alunos do curso de Educação Física do UniCEUB.

DATA	NOME	ASSINATURA
11/11/14	Sélio Antonio Gomes	
12.	Ami Arub	
12/11/14	ARTHUR ALMEIDA	



## CARTA DE DECLARAÇÃO DE AUTORIA

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA  
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO - TCC

### Declaração de Autoria

Eu, William Cruz Catunda,

declaro ser o (a) autor(a) de todo o conteúdo apresentado no trabalho de conclusão do curso de Educação Física do Centro Universitário de Brasília - UNICEUB. Declaro, ainda, não ter plagiado a idéia e/ou os escritos de outro(s) autor(s) sob a pena de ser desligado(a) desta disciplina uma vez que plágio configura-se atitude ilegal na realização deste trabalho.

Brasília, 24 de novembro de 2014.

William Cruz Catunda

Orientando



**FICHA DE RESPONSABILIDADE DE  
APRESENTAÇÃO DE TCC**

Eu, Wiliam Cruz Catunda

RA: 21159297 me responsabilizo pela  
apresentação do TCC intitulado: Jogos Cooperativos como  
conteúdo das aulas de Educação Físicas escolar

no dia 20 / 11 do presente ano, eximindo qualquer  
responsabilidade por parte do orientador.

Wiliam Cruz Catunda  
ASSINATURA